

Sikap terhadap Adopsi *IUD*, Pengaruh Permainan Simulasi dan Jaringan Interpersonal

Sridadi Pudjo Suparto

Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Korespondensi: Jl. Manunggal Jaya I/17, Jakarta Selatan. Email: sridadisuparto@yahoo.com

Abstracts: Among the efforts to encourage active community participation in family planning are improvements in the approach to changing knowledge, attitudes and behavior of the community with respect to the quality of contraceptives services. To support those aims, certain family planning media were developed. This study which was conducted to enrich these approach, analyzed thoroughly the persuasion stage of the decision making process of *IUD* (intra uterine device- a family planning method) adoption. This experimental study was designed to find out the different effects of selected simulation games and interpersonal networks on attitudes towards *IUD* adoption. The design used in this study was factorial with two factors. The instruments used were : (1) attitude scale questionnaire to measure attitudes towards *IUD* adoption, (2) multiple choice test to measure intellectual skill, and (3) sosiometric questionnaire to measure interpersonal network. The findings indicate that (1) the three simulation games give different effects on the respondents' attitudes towards *IUD* adoption. (2) Interpersonal network resulted in different effects on attitudes towards *IUD* adoption. (3) There is an interaction found between simulation games and interpersonal network on attitudes towards *IUD* adoption. It is hoped that these findings can be utilized to improve the quality of family planning services and the quality of family planning adopters.

Kata kunci: Permainan- Simulasi, Sikap Adopsi-*IUD*

Hak-hak reproduksi mencakup hak-hak asasi manusia yang telah diakui dalam hukum nasional, dokumen Internasional tentang hak-hak asasi manusia dan dokumen kesepakatan yang relevan lainnya. Hak-hak reproduksi bertumpu pada hak-hak dasar pada semua pasangan dan individu untuk memutuskan secara bebas dan bertanggung jawab tentang jumlah, jarak, dan kapan akan memiliki anak, serta hak memperoleh informasi dan cara-cara untuk memperoleh pelayanan, dalam rangka mewujudkan haknya tersebut, juga hak untuk mencapai standar kehidupan seksual dan kesehatan reproduksi yang tertinggi (ICPD+5, 1999).

Pelayanan kesehatan reproduksi dan seksual, termasuk pelayanan keluarga berencana (KB) dan pemberian informasi, tidak hanya dianggap sebagai kunci intervensi untuk meningkatkan kesehatan ibu dan anak, tetapi juga dipandang sebagai upaya

pemenuhan hak asasi manusia. Setiap individu mempunyai hak untuk mendapatkan, memilih, memperoleh keuntungan dari kemajuan teknologi kontrasepsi. Salah satu bukti keberhasilan program KB antara lain dengan tingginya pemakaian alat kontrasepsi yang menurut SDKI tahun 1997 sebesar 57,4 % dengan rincian suntikan 21,1 %, pil 15,4 %, *IUD* 8,1 %, Susuk KB 6 %, *MOW* 3 %, Kondom 0.7%, dan *MOP* 0.4% dan sisanya merupakan KB tradisional. Adapun perkembangan data pemakaian alat kontrasepsi menurut SDKI pada tahun 2007 sebesar 57,4% dengan rincian suntikan 31,8%, pil 13,2%, *IUD* 4,9%, susuk 2,8%, *MOW* 3,0%, kondom 1,3%, *MOP* 0,2% dan tradisional 4,0%.

Dari fakta ini tampaknya adanya suatu pergeseran pemakaian kontrasepsi ke arah hormonal dari non hormonal. Usaha pemerintah untuk meningkatkan pemakaian KB non hormonal terus



dilakukan dengan berbagai kebijakan. Agar alat kontrasepsi *IUD* yang memiliki tingkat kelangsungan tinggi dapat diadopsi oleh keluarga maka diperlukan upaya ke arah pembentukan sikap positif terhadap pemakaian alat kontrasepsi tersebut. Dalam melakukan kebijakan tersebut telah dilakukan dengan meningkatkan pengetahuan tentang KIE baik kepada petugas lapangan maupun kepada masyarakat pada umumnya.

Dalam usaha memasyarakatkan program KB terdapat dua kegiatan pokok yaitu pertama, kegiatan komunikasi informasi dan edukasi (KIE) yang menggarap perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku masyarakat dan kedua, kegiatan pelayanan kontrasepsi. Untuk program jangka panjang kegiatan KIE bertujuan antara lain untuk (a) memantapkan kesertaan masyarakat dalam KB, (b) meningkatkan penerimaan konsep keluarga kecil bahagia dan sejahtera, dan (c) masyarakat mengambil tanggung jawab kelola program KB (BKKBN, 1998).

Untuk memantapkan kesertaan masyarakat dalam KB diusahakan melalui pendekatan peningkatan pemakaian alat kontrasepsi yang memiliki tingkat kelangsungan pemakaian tinggi. Alat Kontrasepsi Dalam Rahim (AKDR) yang dalam bahasa Inggris disebut *Intra Uterine Device (IUD)* adalah suatu alat pencegah kehamilan yang dipasang dalam peranakan atau rahim (BKKBN, 1985). *IUD* merupakan salah satu contoh alat kontrasepsi yang memenuhi kriteria ini serta aman untuk dipakai. Berdasarkan data perbandingan SDKI tahun 1997 dan tahun 2007 di atas, terjadi penurunan dalam penggunaan *IUD* hampir sebesar 50%. Ternyata usaha pemerintah untuk meningkatkan pemakaian *IUD* ini masih banyak menemui hambatan. Hambatan yang mempengaruhi diterimanya *IUD* menyangkut pada nilai pribadi yang sangat peka, antara lain dapat disebutkan bahwa penganut agama maupun bagi anggota masyarakat yang masih berpegang teguh pada nilai budaya tradisional sukar mengadopsi karena alat kontrasepsi ini memerlukan penanganan melalui alat reproduksi.

Salah satu cara yang dapat ditempuh ke arah terwujudnya sikap positif ini adalah dengan mendorong peran dan tanggung jawab masyarakat melalui organisasi-organisasi dan pemuka masyarakat, serta memanfaatkan kondisi sistem sosial yang lain. Kondisi sistem sosial yang dapat dimanfaatkan antara lain sifat masyarakat tradisional yang masih kuat paguyubannya serta keberadaan

kepentingan individu dalam masyarakat yang bergerak ke masyarakat yang lebih modern. Sifat yang guyub dan saling bersaing memang bukan dua hal yang perlu dipertentangkan tanpa melihat konteks permasalahannya. Namun dalam proses belajar interaksi antar siswa dalam bentuk kerjasama atau kooperatif dan saling berkompetisi atau kompetitif adalah dua hal yang diperkirakan dapat dibedakan untuk dilihat mana yang lebih efektif untuk membantu proses pembentukan sikap positif dalam menuju adopsi *IUD*.

Kondisi lain dalam masyarakat adalah peran jaringan interpersonal dalam proses adopsi *IUD*. Kondisi yang berbeda antara mereka yang memiliki jaringan interpersonal luas dengan mereka yang memiliki jaringan interpersonal sempit dapat dimanfaatkan untuk mencari metode belajar yang lebih efektif. Mereka yang memiliki jaringan interpersonal luas yakni yang memiliki wawasan luas, yang banyak berhubungan dengan pembaharu dan biasanya sebagai tempat bertanya bagi anggota masyarakat lain. Golongan masyarakat semacam ini memiliki kesiapan belajar yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang memiliki jaringan interpersonal sempit.

Selain itu upaya yang dapat dilakukan untuk membentuk sikap positif terhadap *IUD* dengan mengembangkan media termasuk permainan simulasi. Menurut Maidment dan Bronstein (1973) permainan adalah satu kegiatan yang melibatkan interaksi antara individu-individu atau kelompok-kelompok yang ingin mencapai suatu tujuan tertentu. Sarana untuk mencapai tujuan ini dibatasi oleh aturan-aturan yang secara formal tertulis atau sudah dimengerti dengan sendirinya oleh pemain. Shirts (1975) mengartikan simulasi sebagai peniruan atau model dari suatu kenyataan. Salah satu alasan utama pemanfaatan metode simulasi dan permainan adalah keduanya memberikan kondisi untuk pembelajaran holistik. Untuk itu, melalui model dari suatu kenyataan dan melalui interaksi para pemain yang berusaha untuk berhasil, pelajar mengalami gambaran dinamis dan keseluruhan dari proses pembelajaran. Pembelajaran konvensional cenderung untuk membagi kenyataan menjadi paket yang terpisah, tetapi hal itu bukanlah cara bagaimana dunia nyata diatur (diorganisasikan). Melalui partisipasi permainan simulasi, para pemain dapat melihat keseluruhan proses dan dinamika hubungan antara pemain dalam pelaksanaannya. Sebagai tambahan, emosi terlibat saat bermain



bersamaan dengan proses berpikir. Para pemain biasanya mengalami pengalaman yang menggairahkan, menggembarakan, mengecewakan, bahkan kemarahan, seperti mereka berjuang untuk berhasil (Smaldino dkk, 2005).

Heinich dan Molenda (1998) mengemukakan bahwa sebagaimana media pembelajaran yang lain permainan simulasi mempunyai keterbatasan. Hampir semua permainan simulasi sangat bergantung pada diskusi pasca main. Diskusi ini harus dipersiapkan dan dilaksanakan dengan baik. Apabila tahapan ini terabaikan maka pendekatan belajar melalui pengalaman akan gagal. Keterbatasan lain adalah waktu; belajar melalui pengalaman memerlukan waktu yang lebih panjang. Romiszowski (1990) mengetengahkan batasan bahwa beberapa jenis dan metode pembelajaran pada umumnya dapat diklasifikasikan sebagai simulasi dan permainan atau kombinasi dari keduanya. Termasuk dalam metode pembelajaran ini adalah studi kasus (*case studies*), bermain peran (*role play*), simulasi (*simulation*), permainan simulasi (*simulation games*), permainan pembelajaran (*instructional games*), permainan edukatif (*educative games*), dan permainan (*games*).

Permainan simulasi yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan permainan simulasi yang memiliki karakteristik sebagai berikut. (1) bertujuan mengembangkan keterampilan intelektual dan sikap positif terhadap *IUD*, (2) memiliki tujuan khusus yang harus dicapai warga belajar dan dikembangkan berdasarkan pendekatan sistem pembelajaran, (3) dikembangkan berdasarkan analisis keadaan yang nyata dan spesifik dengan mengangkat kasus dan “*rumours*” yang ditemui sebagai studi dalam permainan simulasi instruksional, (4) mengandung unsur pengulangan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menetapkan frekuensi bermain pada setiap permainan, (5) menggunakan cara kooperatif dengan kompetisi antar kelompok atau kompetitif antar individu dalam sistem imbalan sebagai usaha meningkatkan motivasi untuk mencapai tujuan, (6) memberikan umpan balik secara langsung yang memungkinkan warga belajar secara cepat mengetahui benar salahnya jawaban yang mereka berikan, (7) mengembangkan kemampuan analisis dengan memberikan pertanyaan yang berupa kasus, (8) memberikan klarifikasi terhadap keraguan dan meningkatkan kemandirian terhadap sikap warga belajar dengan mendiskusikan setiap topik pada setiap

tahap permainan simulasi, dan (9) memiliki sifat “baru” sebagai permainan yang berbeda dengan permainan simulasi yang sudah ada untuk meningkatkan motivasi belajar. Permainan simulasi yang sudah ada disebut permainan simulasi konvensional, sedangkan permainan simulasi yang dikembangkan peneliti disebut permainan simulasi kooperatif dengan kompetisi antarkelompok dan permainan simulasi kompetitif antarindividu.

Permainan simulasi *IUD* ini sudah sesuai dengan sembilan prinsip pelaksanaan pembelajaran yang dikemukakan oleh Gagne (1985) yaitu (1) menarik perhatian (*gaining attention*), (2) menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learners of the objectives*), (3) mengingatkan konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*), (4) menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*), (5) memberikan bimbingan belajar (*providing “learner guidance”*), (6) memperoleh kinerja/penampilan siswa (*eliciting performance*), (7) memberikan balikan (*providing feedback*), (8) menilai hasil belajar (*assessing performance*), dan (9) memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention & transfer*).

Bertolak pada latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut. (a) Apakah permainan simulasi memberi perbedaan pengaruh pada sikap terhadap adopsi *IUD*? (b) Apakah jaringan interpersonal memberikan pengaruh pada sikap terhadap adopsi *IUD*? (c) Apakah ada interaksi antara faktor permainan simulasi dengan faktor jaringan interpersonal yang dapat memberikan perbedaan pengaruh pada sikap terhadap adopsi *IUD*?

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan tentang perbedaan pengaruh permainan simulasi dan jaringan interpersonal terhadap terbentuknya sikap terhadap adopsi *IUD*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian ekperimental semu dengan desain faktorial 3x2. Faktor pertama simulasi instruksional dengan tiga taraf yaitu permainan simulasi *kooperatif* untuk kompetisi, permainan kompetitif antarindividu, dan permainan simulasi konvensional. Faktor kedua jaringan interpersonal dengan dua taraf yaitu jaringan interpersonal luas dan jaringan interpersonal sempit.



Penelitian ini mengambil lokasi di tiga Desa Kecamatan Cikembar, Kabupaten Sukabumi yaitu Desa Kertaraharja, Desa Bojong, dan Desa Si Kembar. Populasi penelitian adalah anggota pengajian yang telah menjadi adopter KB PIL atau alat kontrasepsi yang tidak termasuk metode kontrasepsi jangka Panjang (MKJP).

Sampel penelitian 48 orang dengan penentuan sampel *purposive sampling*. Tahapan penentuan sampel ditentukan Kabupaten Sukabumi dengan alasan banyak akseptor PIL. Dipilih kecamatan yang memiliki *droup out* Pil tertinggi yaitu kecamatan Cikembar. Dari Kecamatan Cikembar dipilih desa yang memiliki *droup out* tinggi dan jumlah peserta KB Pil baru yang banyak yaitu Desa Kertaraharja, Desa Bojong dan Desa Cikembar. Dari tiga Desa diperoleh 147 orang peserta dan dipilih 48 orang yang secara acak masing-masing dikelompokkan menjadi 6.

Dari jumlah yang terpilih dilakukan pengukuran sosiometri tentang kepada siapa mencari informasi, berkonsultasi, dan mendapatkan informasi tentang hal baru yang berhubungan dengan Program KB. Dari hasil sosiometri diperoleh data mereka yang mempunyai jaringan interpersonal yang luas dan sempit. Dikategorikan jaringan interpersonal luas apabila dipilih oleh lebih dari 6 pemilih dan jaringan sempit apabila memperoleh satu atau nol (*isolated*). Golongan yang tidak masuk dalam kriteria tetap diikuti dalam penelitian dan menerima perlakuan dimaksudkan agar penelitian ini tidak diketahui oleh peserta.

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner skala sikap untuk mengukur sikap terhadap adopsi IUD dan tes pilihan ganda untuk mengukur keterampilan intelektual. Teknik analisis data dengan Anova Dua Jalur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis tentang efek utama permainan simulasi memperlihatkan bahwa ketiga permainan simulasi tersebut memberikan pengaruh yang berbeda pada sikap terhadap adopsi IUD dimana hasil terbaik diberikan oleh permainan simulasi kooperatif untuk kompetisi disusul permainan simulasi kompetitif antar individu dan permainan simulasi konvensional. Aspek struktur pencapaian tujuan, pengulangan, dan balikan yang menstimulasikan aktivitas belajar yang lebih tinggi telah memegang peranan dalam memperoleh hasil belajar yang lebih baik bagi kelompok yang menerapkan permainan simulasi yang dirancang berdasarkan teknik pengembangan sistem pembelajaran. Permainan simulasi instruksional ini yang merupakan salah satu permainan yang dipilih dari berbagai macam permainan simulasi, merupakan permainan yang efektif untuk pembelajaran yang melakukan pengulangan terutama dalam ranah kognitif (Romiszowski, 1984).

Ternyata dalam kasus sederhana yang diangkat dari kehidupan sehari-hari penerapan teori belajar *operant conditioning* Skinner serta Prinsip-prinsip belajar dan instruksional dari Briggs dan Gagne serta permainan simulasi instruksional versi Romiszowski telah mendukung proses pembentukan sikap adopsi IUD.

Pengaruh Permainan simulasi instruksional ini telah terbukti tinggi jika dibanding dengan permainan simulasi yang dikembangkan secara konvensional. Romiszowski (1984) menyatakan bahwa sistem instruksional yang dikembangkan secara terencana dan sistematis akan memberikan hasil belajar yang lebih baik. Ini mendukung hasil penelitian Girod dalam Romiszowski (1984) dan Gordon (1972) yang telah

Tabel 1. Hasil Analisis Variansi Dua Jalan Data Hasil Belajar Sikap Terhadap Adopsi IUD

| SUMBER VARIANSI | JK | Dk | RJK | Fo | Ft pada $\alpha = 0.001$ |
|----------------------------|----------|----|----------|--------|-----------------------------|
| Permainan simulasi (PS) | 949.50 | 2 | 474.75 | 22.98 | 5.16 |
| Jaringan Interpersonal (J) | 2.120.02 | 1 | 2.120.02 | 102.61 | 7.29 |
| Interaksi PS dan J | 904.17 | 2 | 452.09 | 21.88 | 5.16 |
| Galat | 867.62 | 42 | 20.66 | | |
| Total | 4.841.31 | 47 | | | |



memanfaatkan fakta dan studi kasus dalam menggunakan simulasi untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan sikap para pemain. Temuan penelitian ini memperkuat Klausmeier dan Riple (1971) yang mengemukakan hasil penelitian efektif untuk memupuk sikap positif yang diharapkan. Dalam hal pengembangan lingkungan yang kondusif untuk belajar serta meningkatkan partisipasi siswa yang pendiam dapat dikemukakan bahwa hubungan interpersonal memang perlu dilibatkan dalam permainan simulasi sebagaimana pendapat Migaki dalam Rogers (2003). Diskusi dan penguatan sebagai inti dalam permainan simulasi instruksional didukung oleh pendapat Reese dalam Cohen (1977) bahwa perlu diadakan diskusi dan penguatan pada titik kulminasi dari setiap kegiatan permainan simulasi.

Menurut Johnson & Johnson (1978) cara mencapai tujuan secara kooperatif untuk kompetisi memberikan hasil yang lebih baik dalam tugas yang tingkat kesukarannya tinggi karena mereka memerlukan konfirmasi diantara mereka sendiri dalam proses pencapaian tujuan. Krech dan Ballachey (1962) menyatakan bahwa sikap seseorang terbentuk karena ia berinteraksi dengan orang lain dalam kelompoknya. Hubungan interpersonal dalam kelompok lebih memungkinkan anggotanya saling mencari penguat akan informasi dan sikap yang sudah dimiliki. Informasi tambahan dan konfirmasi terhadap apa yang diyakini mengakibatkan berubah atau bertambah luasnya wawasan. Informasi dan perubahan yang demikian akan menyatu dengan sikap yang sudah dimiliki seseorang sehingga dengan terjadinya peristiwa ini sikap yang ada terus siap untuk berubah. Dalam situasi yang kooperatif untuk kompetisi keuntungan atau kelebihan dari cara pencapaian tujuan ini diperoleh melalui komunikasi interpersonal antara dua orang dalam kerja kooperatifnya dan motivasi untuk memperoleh imbalan karena kompetisi antar kelompok. Masih dalam aspek cara mencapai tujuan hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa dalam kompetisi antar individu yang memiliki pengalaman dan pengetahuan tentang objek yang dipelajari.

Hasil penelitian ini menunjukkan jaringan interpersonal merupakan variabel yang mempengaruhi adopsi inovasi. Pengujian tentang efek utama jaringan interpersonal bahwa kedua macam jaringan interpersonal tersebut memberikan pengaruh yang berbeda terhadap adopsi *IUD* dimana hasil yang terbaik diberikan oleh jaringan interpersonal

yang luas. Mereka yang memiliki jaringan interpersonal luas yakni mereka yang peka terhadap perubahan mempunyai wawasan luas, sering berkomunikasi dengan pembaharu; karena kondisi tersebut mereka menjadi tempat bertanya bagi anggota masyarakat lain. Rogers (2003) menyatakan golongan tersebut lebih siap untuk belajar sikap dibandingkan dengan mereka yang memiliki jaringan interpersonal yang sempit. Hasil penelitian ini didukung oleh Coleman dan kawan-kawan yang dikutip Rogers (2003) tentang keterhubungan keinovatifan dalam adopsi inovasi dan pengukuran keterhubungan seseorang yang ditandai dengan jaringan interpersonal memiliki hubungan positif dengan keinovatifan orang tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh jaringan interpersonal pada sikap terhadap adopsi inovasi memperkuat kesimpulan Coleman dan kawan-kawan dikutip Rogers (2003) bahwa variabel antarindividu sangat berperan dalam difusi inovasi.

Tabel 2. Uji Perbedaan Nilai Rata-Rata Kelompok Permainan Simulasi Kooperatif, Kompetitif dan Konvensional.

| Perbedaan nilai rata-rata kelompok | Besarnya | \check{Y} (Dunnett) pada $\alpha = 0.01$ |
|------------------------------------|----------|--|
| X Koop – X Ven | 10.88** | 4.79 |
| X Kom – X Ven | 6.00** | 4.79 |
| Xkoop – X Kom | 4.88** | 4.79 |

Uji hipotesis menunjukkan adanya interaksi antara permainan simulasi dengan jaringan interpersonal yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap adopsi *IUD*. Adanya interaksi antara permainan simulasi dengan jaringan interpersonal memperlihatkan bahwa permainan simulasi kooperatif untuk kompetisi tidak unggul untuk kedua macam jaringan interpersonal. Permainan simulasi kooperatif untuk kompetisi hanya unggul untuk jaringan interpersonal sempit, sedangkan untuk jaringan interpersonal luas, permainan simulasi kompetitif antar individu lebih unggul dari permainan simulasi kooperatif untuk kompetisi. Ini sekaligus menunjukkan bahwa golongan yang memiliki jaringan interpersonal luas yakni yang memiliki karakteristik yang lebih inovatif, lebih peka terhadap perubahan, lebih luas wawasan, dan dianggap sebagai panutan; ternyata adalah golongan yang lebih mandiri dan lebih



siap untuk menghadapi tantangan dengan kekuatan sendiri. Dengan demikian, permainan simulasi kompetitif antarindividu lebih memacu semangat dan motivasinya untuk lebih berprestasi. Sebaliknya golongan yang memiliki jaringan interpersonal sempit lebih unggul apabila menggunakan permainan simulasi kooperatif untuk kompetisi, karena mereka tidak banyak berhubungan dengan pembaharu, tidak peka terhadap perubahan pengetahuan terhadap kehidupan di luar dirinya kurang. Mereka adalah golongan yang memerlukan bantuan orang lain untuk menyelesaikan pekerjaan yang dianggap sulit.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan intelektual dan kemampuan verbal berpengaruh terhadap hasil belajar sikap yang diperoleh melalui metode permainan simulasi. Martin dan Briggs(1986) menyatakan bahwa dalam belajar sikap diperlukan komponen afektif atau evaluasi dan komponen kognitif yang sangat berpengaruh terhadap pembentukan sikap tertentu dan stabilitasnya. Komponen tingkah laku biasanya digambarkan sebagai satu kecenderungan bertindak atau respon terhadap objek sikap. Komponen kognitif merujuk kepada pengetahuan dan kepercayaan (*belief*) seseorang terhadap objek sikap.

Tabel 3. Uji Perbedaan Nilai Rata-Rata Kelompok Permainan Simulasi Kooperatif, Kompetitif, dan Konvensional di lihat dari Kedua Taraf Jaringan Interpersonal.

| Perbedaan nilai rata-rata kelompok | Besarnya | \bar{Y} (Dunnett) pada $\alpha = 0.05$ |
|------------------------------------|----------|--|
| X Koop – L – X Ven – L | 5.87** | 5.54 |
| X Koop – S – X Ven – S | 15.88** | 5.54 |
| X Kom – L – X Ven – L | 11.62** | 5.54 |
| X Kom – S – X Ven – S | 0.38TS | 5.54 |
| X Kom – L – X Koop – L | 5.75** | 5.54 |
| X Koop – S – X Kom – S | 15.50** | 5.54 |

SIMPULAN

1. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara ketiga permainan simulasi pada sikap terhadap adopsi IUD. Permainan simulasi instruksional baik kooperatif maupun kompetitif memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap adopsi IUD dari pada permainan simulasi konvensional.
2. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara kedua macam jaringan interpersonal yang dimiliki

oleh calon adopter terhadap adopsi IUD. Secara keseluruhan jaringan interpersonal luas memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap adopsi IUD daripada jaringan interpersonal sempit.

3. Adanya interaksi antara permainan simulasi dan jaringan interpersonal dalam memengaruhi adopsi IUD. Pendekatan pembelajaran dalam perubahan sikap dengan hanya mengoptimalkan penggarapan kondisi luar dari individu tanpa mempertimbangkan perubahan yang dapat diperoleh dari dalam diri individu ternyata kurang efektif. Kondisi internal berupa keterampilan intelektual dan informasi verbal tentang objek sikap perlu dipenuhi dan disiapkan terlebih dahulu (Gagne, 1987). Kondisi eksternal yang berfungsi sebagai penstimulasi proses perubahan dapat diupayakan melalui pendekatan berbagai dimensi (Martin dan Briggs, 1986).

SARAN

Kebijakan untuk meningkatkan penggunaan alat KB yang bersifat non-hormonal saat ini merupakan alasan dan harapan akan manfaat atas disajikannya hasil penelitian tentang pembentukan sikap terhadap adopsi IUD melalui satu permainan simulasi ini. Satu kondisi eksternal yang sengaja dibangun untuk memperoleh perubahan kearah sikap positif terhadap IUD. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan sumber belajar yang telah terbukti efektif untuk dapat meningkatkan jumlah dan kualitas penerimaan IUD sebagai salah satu alat KB yang efektif. Media yang materinya dapat dikembangkan, merupakan sifat dinamis dari permainan simulasi ini, untuk dapat dikembangkan mengikuti perubahan lingkungan belajar dimana media itu akan digunakan. Tidak terlalu sulit bagi para petugas yang bekerja di lini lapangan untuk membedakan mereka yang termasuk individu yang mempunyai jaringan luas maupun sempit yang dalam penelitian ini terbukti akan memperoleh hasil yang maksimal, apakah diperlakukan dengan bermain secara berkompetisi secara individual atau perlu berkolaborasi dengan kelompok.

Permainan simulasi dalam penelitian ini mudah digunakan dan bermain dalam kelompok akan memudahkan seseorang yang sulit menerima perubahan (*late adopter*) untuk membangun sikap. Sebagai salah satu upaya memanfaatkan teknologi



dalam belajar (*technology based learning*) media yang dikembangkan menggunakan prinsip arus positif dan negatif listrik yang dikemas dengan sangat sederhana untuk dapat memberikan *feed back* kepada pemelajar apakah jawaban dari quis yang dipertanyakan benar atau salah.

DAFTAR RUJUKAN

- BKKBN, 1985. *Pedoman Cara Pelayanan Kontrasepsi AKD*. Jakarta: Biro Pelayanan Kontrasepsi.
-, 1998. *Strategi Operasional dan Program Keluarga Berencana Nasional*. Jakarta: BKKBN.
- BPS, 1997. *Survei Demokrasi dan Kesehatan Indonesia*. Jakarta: BPS.
-, 2007. *Survei Demokrasi dan Kesehatan Indonesia*. Jakarta: BPS.
- Cohen, Richard B. & Bradley, Robert H., 1977. *Teaching Superordinate Concepts with Simulation Games*. Alberta Journal of Educational Research, 23: 4-11.
- Gagne, R. M., 1985. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
-, 1987. *Instructional Technology: Foundations*. New Jersey: Lawrence, Erlbaum Associates.
- Gordon, Alice Kaplan., 1972. *Games for Growth: Educational Games in the Classroom*. Palo Alto. California: Science Research Associates, Inc.
- Heinich R. & Molenda M., 1998. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New York: Prentice Hall.
- Johnson, D. W. & Johnson, R., 1978. *Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Journal of Research and Development in Education, 12: 3-15.
- Klausmeier, H.J., and R.E. Ripple., 1971. *Learning and Human Abilities*. New York: Harper and Row Publishers.
- Krech, Crutchfield & Ballachey., 1962. *Individual in Society*. Berkeley: McGraw – Hill Kogakusha, Ltd.
- Maidment, Robert, & Bronstein, Rusel H., 1973. *Simulation, Games: Design and Implementation*. Columbus, Ohio: Charles E. Merrill Publishing Company.
- Martin, B.L. & Briggs, Leslie J., 1986. *The Affective and Cognitive Domains, Integration for Instruction and Research*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- ICPD+5., 1999. *Pokok-Pokok Hasil Sidang Khusus ke-21 Majelis Umum PBB*. Jakarta: Kantor Menteri Negara Kependudukan/BKKBN.
- Reese, J., 1973. *Simulation Games and Learning Activities Kit for The Elementary School*. New York: Parker Publishing Co., Inc.
- Rogers, E. M., 2003. *Diffusion of Innovations Fifth Edition*, New York: The Free Press.
- Romiszowski, A.J., 1984, *Designing Instructional Systems*, London: Kogan Page.
- Romiszowski, A.J., 1990. *Developing Auto-Instructional Materials*, London: Kogan Page.
- Shirts, Gary R., 1975. *Defining Simulation Gaming*, Greenbalt: University of Michigan.
- Smaldino, S.E., et al., 2005. *Instructional Technology and Media for Learning Eight Edition*, New Jersey: Prentice Hall.

